

**ZET
WIN &
WIN!**
**MISEZ &
GAGNEZ !**

WETEN IS WINNEN!

SAVOIR C'EST GAGNER !



12+



45 min.



3-10

(NL)

Spelregels

(FR)

Règles du Jeu

Een vraag- en antwoordspel, waarbij je niet zélf alle antwoorden hoeft te weten; als je goed in kunt schatten wat je medespelers weten, scoor je veel punten. Alle vragen hebben een getal als antwoord. Schrijf het antwoord op je bordje. Leg de bordjes op een rijtje en wed op het juiste antwoord. Je hoeft dus niet op jouw eigen antwoord te wedden!

INHOUD:

- 132 speelkaarten met 264 vragen, antwoorden en wetenswaardigheidjes.
- 1 Vouwdoosje voor de kaartjes
- 1 scorebord
- 5 schrijfbordjes
- 1 bordje met '1' erop.
- stiften
- 10 wedmannetjes (5 grote, 5 kleine)
- spelregels

DE EERSTE KEER SPELEN:

Vouw het doosje in elkaar volgens de tekening aan de onderzijde van het doosje.

VOORBEREIDING:

Zet in & Win kan individueel worden gespeeld, maar ook in teams. Als je in teams speelt is het aantal mogelijke spelers onbeperkt.

Leg het scorebord op tafel. Iedere speler of ieder team kiest een kleur en ontvangt een schrijfblokje, een scorepion en een groot en klein wedmannetje van de gekozen kleur. De stiften liggen op tafel. Zet een doos tissues klaar om de schrijfbordjes tijdens het spel te kunnen wissen (niet bijgeleverd).

De vragenkaarten worden geschud en in het vouwdoosje gezet.

Zet de startpionnen op het scorebordje op 'start'.

HET SPEL BEGINT:

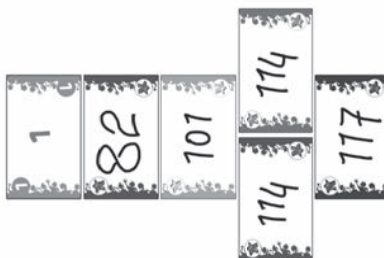
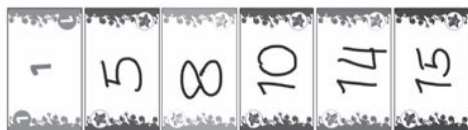
Een speler neemt een vragenkaart uit het doosje en leest de bovenste vraag hardop voor. Let op dat de andere spelers de achterzijde van de kaart niet kunnen zien, want daar staan de antwoorden op de vragen.

Het antwoord op een vraag is altijd een getal. Schrijf het antwoord op de vraag op je antwoordbordje. Als je het antwoord niet weet, moet je gokken. Houd je antwoord nog even geheim.

Het is verstandig een beetje 'laag' te gokken. De speler wiens antwoord het dichtste bij het juiste antwoord zit, scoort punten, maar te 'hoge' antwoorden zijn altijd fout. Zelfs als je maar 1 hoger hebt geraden, dan het juiste antwoord!

De antwoordbordjes van de spelers worden vervolgens, van laag naar hoog op volgorde gelegd met het laagste antwoord naast het bordje met '1' erop. Als spelers hetzelfde antwoord hebben gegeven, leg je die bordjes boven elkaar in de rij.

Voorbeeld van een rij bordjes:



INZETTEN:

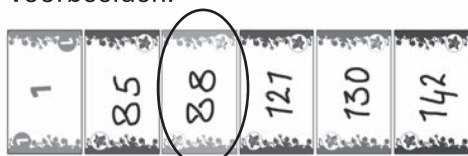
Met behulp van de beide wedmannetjes gok je op het juiste antwoord. Je zet je mannetjes in op het antwoord dat volgens jou goed is. Je hoeft dus niet op je eigen antwoord in te zetten. Ook mag je je mannetjes op verschillende antwoorden inzetten.

Je plaatst je mannetje(s) op het bordje met de '1' als je denkt dat alle gegeven antwoorden te hoog zijn.

HET WINNENDE ANTWOORD:

Nadat alle wedmannetjes zijn geplaatst, mag de vraagkaart worden omgedraaid en wordt het antwoord en het wetenswaardigheijde voorgelezen. Het winnende antwoord is het antwoord dat het dichtste bij het juiste antwoord ligt, maar het mag beslist niet hoger zijn.

Voorbeelden:



Het antwoord is 119

'88' is het winnende antwoord, omdat alle andere antwoorden te hoog zijn.



Het antwoord is 125

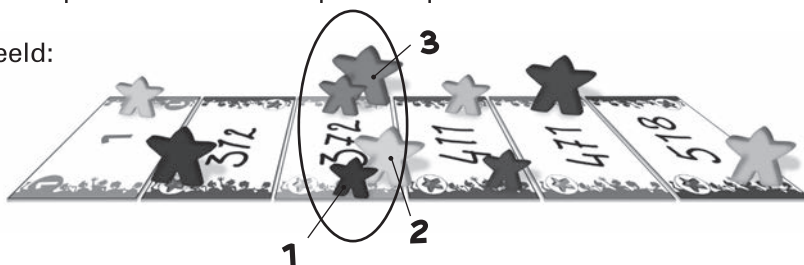
'1' is het winnende antwoord, omdat alle andere antwoorden te hoog zijn.

SCOREN:

Je scoort op drie manieren:

- 1 punt voor het juiste antwoord (soms krijgen meer spelers dit punt)
- 1 punt als je een klein wedmannetje op het winnende antwoord hebt geplaatst.
- 2 punten als je een groot wedmannetje op het winnende antwoord hebt geplaatst. De pionnen worden verplaatst op het scorebord.

Een voorbeeld:

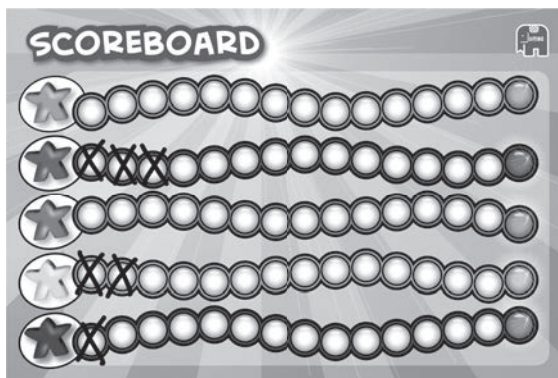


Het antwoord op de vraag van deze ronde is 405. Het winnende antwoord is 372; 411 is immers te hoog.

Speler 1 krijgt 1 punt voor het kleine wedmannetje en 1 punt voor het winnende antwoord.

Speler 2 krijgt 2 punten voor het grote wedmannetje.

Speler 3 krijgt 2 punten voor het grote wedmannetje en 1 punt voor het kleine wedmannetje.



Scorebord:

DE VOLGENDE RONDE:

De spelers (of teams) nemen hun schrijfbordjes en hun fiches terug. Plaats het vragenkaartje achterop de stapel vragenkaarten in het doosje. De volgende speler neemt de voorste kaart en leest de vraag voor.

WIE WINT:

De eerste speler (of het eerste team) die de finish bereikt of eroverheen gaat, is de winnaar. Als er twee spelers of teams overheen gaan, wint de speler of het team dat het verst over de finish gaat. Als dat ook gelijk is, wordt er een finalevraag gesteld.

EN OOK NOG:

Er staan twee vragen in jouw taal op een kaartje. In eerste instantie lezen de spelers de bovenste vraag. Als alle bovenste vragen aan bod zijn geweest, dan komen de onderste vragen aan de beurt.

Bij iedere vraag hoort een antwoord, een extraatje en een bronvermelding. Sommige vragen hebben een exact antwoord; vaak is het een gemiddelde. Op de vraag hoeveel liter melk een goede koe per dag geeft; geeft de bron een gemiddeld antwoord. Misschien ken jij wel een koe die veel meer of juist veel minder melk geeft. Wij nemen aan dat je de gegeven antwoorden kunt accepteren.

Veel plezier!

Un jeu de questions-réponses où vous n'êtes pas obligé de tout connaître... Si vous arrivez à bien parier sur les connaissances de vos adversaires, vous marquerez aussi des points! Ecrivez votre réponse sur votre ardoise. Placez toutes les ardoises côte à côte et pariez sur la bonne réponse... qui n'est pas obligatoirement la vôtre...

CONTENU :

- 132 cartes comportant 264 questions, réponses et compléments d'informations
- 1 boîte à monter (pour les cartes)
- 1 tableau des scores
- 5 ardoises effaçables
- 1 ardoise avec le chiffre '1'
- Feutres
- 10 figurines de pari (5 grandes, 5 petites)
- Les règles de jeu

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Pliez la boîte à cartes en suivant le modèle illustré sous le dessous de la boîte de jeu.

PRÉPARATION :

Misez & gagnez peut se jouer individuellement ou en équipes (4 maximum). Dans ce dernier cas, le nombre de joueur est illimité.

Placez le tableau des scores sur la table. Chaque joueur (ou équipe) choisit une couleur et reçoit une ardoise effaçable, un pion de score, deux figurines de pari (une grande et une petite) de sa couleur. Il (elle) reçoit également un feutre. Prévoyez une boîte de mouchoirs en papier (non fournie) pour pouvoir effacer vos réponses sur les ardoises. Les cartes sont mélangées et placées dans la boîte, questions vers le haut. Les pions sont placés sur la case "départ" du tableau des scores.

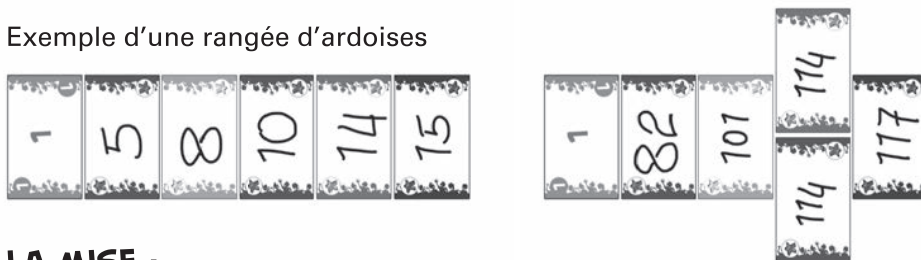
LE JEU :

Un joueur prend une carte dans la boîte et lit la question du dessus à voix haute. Il veille à ce que les autres joueurs ne voient pas le dos de la carte (car les réponses s’y trouvent). La réponse à la question est toujours un chiffre. Ecrivez votre réponse sur votre ardoise. Si vous ne la connaissez pas, réfléchissez et... inventez. Gardez votre réponse secrète.

Si vous inventez une réponse, il faut “viser bas”... Le joueur dont la réponse est la plus proche de la bonne réponse marque des points... mais une réponse trop “élevée” (même de 1 unité) sera toujours considérée comme fausse!

Les ardoises avec les réponses des joueurs sont ensuite placées face visible sur la table, du plus petit au plus grand chiffre. L’ardoise avec le chiffre le plus bas est placée à côté de l’ardoise avec le chiffre ‘1’. Si plusieurs joueurs ont donné une réponse identique, leurs ardoises sont mises au même niveau de la rangée.

Exemple d’une rangée d’ardoises



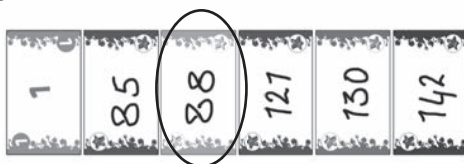
LA MISE :

A l’aide de ses deux figurines, chaque joueur mise sur ce qu’il pense être les bonnes réponses. Vous n’êtes donc pas obligé de placer vos figurines sur votre ardoise... Vous pouvez les placer sur deux ardoises différentes. Si vous pensez que toutes les réponses données sont trop élevées, placez une figurine sur l’ardoise avec le chiffre ‘1’.

LA RÉPONSE GAGNANTE :

Une fois que les figurines ont été placées, la carte est retournée et le joueur lit à voix haute la réponse et les compléments d’informations. La réponse gagnante est celle qui est la plus proche de la bonne réponse, mais inférieure (ou égale) à celle-ci. Toute réponse supérieure à la bonne réponse n’est pas gagnante!

Exemples :



La réponse est 119.

‘88’ l’emporte car ‘121’ est supérieur à la bonne réponse.



La réponse est 125.

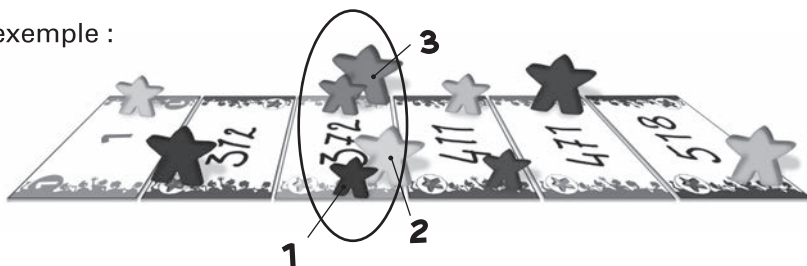
'1' l'emporte car '137' est supérieur à la bonne réponse.

SCORES :

On marque des points de trois façons différentes :

- 1 point si on a la réponse gagnante (plusieurs joueurs peuvent gagner ce point, si leurs réponses sont gagnantes et identiques).
- 1 point si vous avez misé votre petite figurine de pari sur la réponse gagnante.
- 2 points si vous avez misé votre grande figurine de pari sur la réponse gagnante. Les pions sont déplacés sur le tableau des scores.

Un exemple :



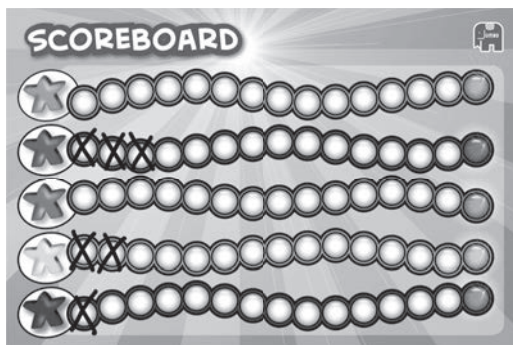
La réponse à la question de la carte est 405. La réponse gagnante est 372, car 411 est supérieur à la bonne réponse.

Le joueur 1 marque 1 point grâce à sa petite figurine + 1 point pour la réponse gagnante.

Le joueur 2 marque 2 points grâce à sa grande figurine.

Le joueur 3 marque 2 points grâce à sa grande figurine + 1 point grâce à sa petite figurine.

Tableau des scores :



LE TOUR SUIVANT :

Les joueurs (ou les équipes) reprennent leurs ardoises.

La carte qui a été lue est placée sous le paquet de cartes, dans la boîte. Le joueur suivant prend la carte du dessus et la lit à voix haute.

LE VAINQUEUR :

Le joueur (l'équipe) qui atteint (ou dépasse) en premier la case d'arrivée est le vainqueur. Si 2 joueurs (ou 2 équipes) y arrivent en même temps, le vainqueur est celui qui sera allé le plus loin au-delà de l'arrivée. Si l'égalité persiste, une question départagera les joueurs.

VARIANTES :

Chaque carte contient deux questions. Dans un premier temps, on lira la première question de chaque carte. Lorsque toutes les premières questions des cartes auront été lues, on pourra lire les deuxièmes.

A chaque question sa réponse, son complément d'information et sa source. Certaines réponses sont des chiffres fixes, d'autres des moyennes. Concernant, p. ex. le nombre de litres de lait produits par une vache laitière, la réponse est une moyenne. Vous avez peut-être entendu parler d'une vache qui en donnait plus (ou moins)... mais nous vous demandons d'accepter la réponse de la carte comme une réponse fiable...

Bon amusement!

OOK VERKRIJGBAAR:

Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo producten en verkoopadressen op www.jumbo.eu

EGALEMENT DISPONIBLES:

Pour découvrir la gamme complète des produits Jumbo et des points de vente, une seule adresse : www.jumbo.eu



17609

Produced under license of Patch Products, Inc., Beloit, WI 53511 USA.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in Holland.



Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar i.v.m. kleine onderdelen. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.
Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

